ADOBE FRAMEMAKER 8
INSTALLATIONSHANDBUCH FÜR UNIX

© 2007 Adobe Systems Incorporated und Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Installieren von Adobe® FrameMaker® 8 für UNIX

Wenn dieses Handbuch mit Software vertrieben wird, die einen Endbenutzer-Lizenzvertrag umfasst, werden dieses Handbuch und die darin beschriebene Software nur in Lizenz vergeben und dürfen nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Lizenzvertrags verwendet oder kopiert werden. Dieses Handbuch darf nur gemäß den Bedingungen dieses Lizenzvertrags vollständig oder in Teilen kopiert, in einem Archivsystem gespeichert oder in irgendeiner anderen Form übertragen werden. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Adobe Systems Incorporated darf die Dokumentation weder elektronisch noch mechanisch, per Aufzeichnung oder in sonstiger Form übertragen werden. Beachten Sie, dass der Inhalt dieses Handbuchs durch Urheberrechtsgesetze geschützt ist, und dass dies auch zutrifft, wenn das Handbuch nicht mit Software vertrieben wird, die einen Endbenutzer-Lizenzvertrag umfasst.

Der Inhalt des Handbuchs ist nur zur Information bestimmt und kann jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden. Adobe Systems Incorporated geht damit keinerlei Verpflichtung ein. Adobe Systems Incorporated übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler oder Ungenauigkeiten in den zur Information bestimmten Inhalten dieses Handbuchs.

Bitte beachten Sie, dass Grafiken, die Sie in ein Projekt integrieren möchten, unter Umständen den Bestimmungen des Urheberrechts unterliegen. Die nicht autorisierte Einbindung von Grafiken in Ihre Dokumente kann eine Verletzung der Urheberrechte des Inhabers bedeuten. Holen Sie in jedem Fall vom Inhaber der Urheberrechte die entsprechenden Genehmigungen ein.

Alle Verweise auf Firmennamen in Beispieldateien dienen nur der Veranschaulichung und bezeichnen keine real existierenden Firmen.

Adobe, das Adobe-Logo, Acrobat, Distiller, Flash, FrameMaker, Illustrator, PageMaker, Photoshop, PostScript, Reader, Garamond, Kozuka Mincho, Kozuka Gothic, MinionPro und MyriadPro sind Marken von Adobe Systems Incorporated.

Microsoft, Windows und Windows Vista sind in den USA und/oder in anderen Ländern entweder Marken oder eingetragene Marken von Microsoft Corporation. Solaris ist in den USA und anderen Ländern eine Marke oder eingetragene Marke von Sun Microsystems, Inc. UNIX ist eine Marke in den USA und anderen Ländern, die exklusiv über X/Open Company, Ltd. lizenziert wird. SVG ist eine Marke des World Wide Web Consortium; Marken von W3C sind bei den Institutionen MIT, INRIA und Keio registriert, die alle Rechte daran besitzen. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Dieses Produkt enthält die Software BISAFE und/oder die Software TIPEM von RSA Data Security, Inc.

Dieses Produkt enthält Farbdaten und/oder die lizenzierte Marke von The Focoltone Colour System.

Die in der Software-Anwendung und in der Dokumentation angezeigten PANTONE-Farben entsprechen möglicherweise nicht den PANTONE-Standards. Lesen Sie die aktuellen Publikationen zu PANTONE-Farben zwecks akkurater Farbwiedergabe. PANTONE® und andere Marken von Pantone, Inc. sind Eigentum von Pantone, Inc. © Pantone, Inc. 2003. Pantone, Inc. ist der Copyright-Eigentümer von Farbdaten und/oder Farbsoftware, für deren Verteilung zwecks ausschließlicher Nutzung im Zusammenhang mit Adobe Illustrator Adobe Systems Incorporated die Lizenz erhalten hat. PANTONE-Farbdaten und/oder -Software dürfen nur im Rahmen der Ausführung von Adobe Illustrator-Software auf einen anderen Datenträger oder in den Arbeitsspeicher kopiert werden.

Die Software unterliegt dem Copyright von Dainippon Ink and Chemicals Inc für die aus Sample Books abgeleitete Farbdatenbank.

Dieses Produkt enthält Grafik- und Präsentationsfilter von ImageStream® Copyright ©1991-1996 Inso Corporation und/oder Viewer-Technologie von Outside In® ©1992-1996 Inso Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt enthält Software, die von Apache Software Foundation (http://www.apache.org/) entwickelt wurde.

Bestimmte Rechtschreibkomponenten in diesem Produkt basiert auf Sprachtechnologie von Proximity. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Zusätzliche rechtliche Hinweise ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA ©Copyright 1990. Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluis de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 IDE a.s. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Die Funktion zur Silbentrennung in diesem Produkt basiert auf Sprachtechnologie von Proximity. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv

©Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Teile von Adobe Acrobat enthalten eine von Autonomy lizenzierte Technologie und sind urheberrechtlich geschützt.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, Kalifornien 95110, USA

Bestimmungen für die Verwendung durch US-Behörden: Die Software und die Dokumentation sind „kommerzielle Produkte“, wie unter 48 C.F.R. §2.101 definiert, und unterliegen den Bestimmungen für „kommerzielle Computer-Software“ und „kommerzielle Software-Dokumentation“, wie in 48 C.F.R. §12.212 oder 48 C.F.R. §227.7202 definiert. Entsprechend 48 C.F.R. §12.212 oder 48 C.F.R. §§227.7202-1 bis 227.7202-4 werden kommerzielle Computer-Software und Software-Dokumentation (A) nur zur kommerziellen Nutzung und (B) mit den eingeschränkten Rechten an US-Behörden lizenziert, die laut diesem Dokument auch für alle anderen Endbenutzer gelten. Unveröffentlichte Rechte unterliegen den Urheberrechtsbestimmungen der Vereinigten Staaten von Amerika. Für Endbenutzer in US-Behörden verpflichtet sich Adobe zur Einhaltung aller Gesetze, die die Chancengleichheit betreffen, einschließlich der Bestimmungen von Executive Order 11246 (und der Änderungen daran), Abschnitt 402 des „Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act“ von 1974 (38 USC 4212), Abschnitt 503 des „Rehabilitation Act“ von 1973 (und der Änderungen daran) und den Bestimmungen von 41 CFR Parts 60-1 bis 60-60, 60-250 und 60-741. Die im vorgehenden Satz enthaltenen Bestimmungen und Vorschriften sind durch Bezugnahme hierin aufgenommen.

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Erste Schritte

Netzwerke mit unterschiedlichen Plattformen 1

Systemanforderungen 2

Kapitel 2: Installieren von Dateien

Vorbereiten der Installation von FrameMaker 5

Einrichten des FrameMaker-Verzeichnisses 6

Auswählen der zu installierenden Dateien 8

Installation FrameMaker 12

Kopieren von FrameMaker-Dateien 20

Die nächsten Schritte 21

Kapitel 3: Einrichten von Benutzereinstellungen

Verwenden des Skripts fmusersetup 24
Einrichten der Benutzereinstellungen ohne fmusersetup 27
Verwenden eines Alias oder eines Skripts zum Vermeiden von Pfadveränderungen 29
Verwenden von FMHOME 31
Angeben einer XKeysymDB-Datei 32

Kapitel 4: Einrichten von Lizenzen

Grundlegendes zu Lizenzen 33
Einrichten gemeinsamer Lizenzen 36
Einrichten persönlicher Lizenzen 41
Verwenden des Programms fmaddlicense 43
Verwalten eines Lizenz-Servers 49
Automatisches Starten des Lizenz-Servers 50
Funktionsweise der Lizenzvergabe 51
Erstellen von Lizenzberichten 56
Problembehebung bei Lizenzen 57
Verschieben eines Lizenz-Servers 63

Kapitel 5: Starten von FrameMaker

Starten von FrameMaker 65
Ausführen von FrameMaker auf einem externen System 67
Verwenden vorhandener Lizenzdateien 70
Verwenden vorhandener Setup-Dateien 70
Gleichzeitiges Verwenden von zwei Versionen 72
Verwenden von Schablonen 73
Verwenden von Schriften 73

Stichwortverzeichnis 75

Kapitel 1: Erste Schritte

In diesem Handbuch wird beschrieben, wie ein UNIX®-Systemadministrator die Installation und die Lizenzierung von Adobe® FrameMaker® durchführen kann. Software-Entwickler können bei der Installation des Frame® Developer's Kit™ die in „Installieren von Dateien" auf Seite 5 aufgeführten Befehle verwenden.

Hinweis: *Wenn Sie zurzeit eine frühere Version von FrameMaker verwenden, lesen Sie bitte die entsprechenden Informationen im Anhang.*

Netzwerke mit unterschiedlichen Plattformen

Sie können UNIX-Versionen von FrameMaker in einem Netzwerk mit Workstations installieren, die denselben UNIX-Dateiserver verwenden. Alle Benutzer von Sun Microsystems™ können ein Installationsverzeichnis und die Setup-Dateien freigeben.

Mit FrameMaker erstellte Dokumente sind mit den Plattformen UNIX und Microsoft® Windows® kompatibel. Weitere Informationen finden Sie unter ***Arbeiten auf unterschiedlichen Plattormen*** auf der folgenden Adobe-Website: www.adobe.com/go/support/documentation_de/.

Systemanforderungen

Um FrameMaker für UNIX verwenden zu können, müssen die folgenden Hard- und Softwarevoraussetzungen erfüllt sein.

Plattform- und Softwareanforderungen

In der folgenden Tabelle werden die unterstützte Systemkonfigurationen dargestellt. Weitere Informationen finden Sie unter „Erforderlicher Speicherplatz“ auf Seite 3.

Plattform	Workstation-Modell	Betriebssystem	Window-Umgebung	Window-Manager
Sun™	Sun™ SPARCstation®	Solaris™ 2.8, 2.9 und 2.10	X Window System™ X11 1R5 oder X11R6	dtwm, olwm oder CDE

Hinweis: *Die aufgeführten ICCCM-kompatiblen Window-Manager sind von Adobe getestet und empfohlen. Wenn Sie keinen ICCCM-kompatiblen Window-Manager haben, können Sie evtl. einige Fenster in FrameMaker nicht bearbeiten.*

Darüber hinaus benötigen Sie Folgendes:

- Ein CD-ROM-Laufwerk

- Front-End-Prozessor-Software mit X Window System Input Manager-Protokoll (XIM) für die Verwendung der Tastatur für japanische, koreanische und chinesische Zeichen.

Erforderlicher Speicherplatz

Die folgende Tabelle zeigt die Anforderungen an RAM, Festplattenspeicherkapazität und Auslagerungsspeicher. Die benötigte Festplattenspeicherkapazität erhöht sich für japanische Funktionen um 25 MB.

Plattform	RAM (mindestens)	Festplattenspeicher	Auslagerungsspeicher
Sun (Solaris)	512 MB	550 - 820 MB	512 - 1024 MB

Weitere Anforderungen für bestimmte Konfigurationen

Sun (KA-Share/ie) Um Dateien zuverlässig mit KA-Share auf einem Sun-Server mit ie-Schnittstelle (Intel® Ethernet) übertragen zu können, benötigen Sie Ethernet Jumbo Patch 102143-01, den Sie über Sun Microsystems erhalten.

Kapitel 2: Installieren von Dateien

n diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie Adobe® FrameMaker® 8-Dateien von CD-ROM auf einer Workstation oder einem Server installieren. Legen Sie nach der Installation der Dateien die Benutzereinstellungen fest und richten Sie Lizenzen ein.

Hinweis: *Ist zurzeit eine frühere Version von FrameMaker installiert, müssen Sie Version 8 des Produkts in einem anderen Verzeichnis installieren (siehe „Upgrade einer früheren Version“ auf Seite 69).*

Vorbereiten der Installation von FrameMaker

Wenn Adobe® Acrobat® Reader® in Ihrem Netzwerk nicht zur Verfügung steht, können Sie das Programm vor oder nach der Installation von FrameMaker installieren.

Installieren von Adobe Acrobat Reader

Mit Adobe Acrobat Reader werden Dateien im Portable Document Format (PDF) angezeigt, z. B. auch das im PDF-Format gespeicherte Online-Handbuch zu FrameMaker. Die Installation von Reader ist auf der FrameMaker-CD verfügbar.

Einrichten des FrameMaker-Verzeichnisses

Wenn Sie die Installation für mehr als einen Benutzer vornehmen, müssen Sie die Dateien in einem Verzeichnis unterbringen, für das alle Benutzer Lese- und Ausführungsberechtigungen haben. Das Verzeichnis muss außerdem auf den Systemen aller Benutzer bereitgestellt werden. Zum Installieren der Dateien benötigen Sie Schreibzugriff auf das Verzeichnis. Adobe empfiehlt, die Dateien von FrameMaker in einem Ordner mit dem Namen „Frame“ in dem Verzeichnis zu installieren, in dem Sie normalerweise Anwendungen speichern (z. B. „/usr/frame“ oder „/var/frame“).

Hinweis: *Adobe empfiehlt, ein separates Verzeichnis für die FrameMaker-Dateien anzulegen. In diesem Verzeichnis sollten Sie nur die Dateien für Version 8 installieren.*

Verwenden von Hard Mounts

Die Dateisysteme, in denen sich Ihre FrameMaker-Dateien befinden, sollten hart gemountet werden. Wenn Sie auf ein hart gemountetes Dateisystem schreiben, wird ein Abschneiden von Dateien durch eine Fehlerprüfung verhindert. Schreiben Sie auf ein weich gemountetes Dateisystem, können Ihre Dateien durch Fehler abgeschnitten werden, ohne dass Sie darüber informiert werden (wenn z. B. das Dateisystem voll ist). Wenn durch einen Prozess von FrameMaker automatisch in das Installationsverzeichnis geschrieben wird, wie z. B. bei Lizenzkonfigurationsdateien, sollte das Dateisystem, in dem sich das Installationsverzeichnis von FrameMaker befindet, ebenfalls hart gemountet sein.

Erstellen des Verzeichnisses und Festlegen der Zugriffsrechte

Mit den folgenden Schritten richten Sie das Installationsverzeichnis ein.

So richten Sie das Installationsverzeichnis für FrameMaker ein

1 Erstellen Sie das Verzeichnis mit dem Befehl „mkdir“. Geben Sie z. B. **mkdir /usr/frame** ein.

2 Stellen Sie mithilfe des Befehls „chmod“ sicher, dass Benutzer die Produkte aus diesem Verzeichnis ausführen können. Geben Sie beispielsweise **chmod 755 /usr/frame** ein.

Hinweis: *Die übrigen Installationsanweisungen beziehen sich auf das gerade als install_dir erstellte Verzeichnis. Wenn Sie Installationsverz in einem Befehl sehen, geben Sie den vollständigen Namen des neuen Verzeichnisses ein.*

Auswählen der zu installierenden Dateien

Das Installationsskript zeigt eine Reihe von Menüs an, in denen Installationsoptionen aufgeführt werden. Mit Ihrer Wahl aus diesen Menüs entscheiden Sie darüber, welche Dateien durch das Skript im Verzeichnis ***Installationsverz*** installiert werden.

Ausführen einer normalen oder benutzerdefinierten Installation

Durch das Installationsskript haben Sie die Wahl zwischen normaler und benutzerdefinierter Installation. Die normale Installation bietet die Möglichkeit, alle für FrameMaker notwendigen Dateien schnell zu installieren. Wenn Sie die normale Installation wählen, werden folgende Elemente installiert:

- Basis-Dateien für das Produkt
- Ausführbare Dateien für die Plattform, auf der Sie installieren
- Eine Benutzeroberfläche in englischer Sprache oder in japanischer Sprache, falls die Umgebungsvariable LANG auf „ja“ gesetzt wird
- Type-1-Schriften
- Multi-Byte-Schriften. Weitere Informationen finden Sie unter ***Arbeiten auf unterschiedlichen Plattormen*** auf der folgenden Adobe-Website: www.adobe.com/go/support/documentation_de/.

- Alle Filter (weitere Informationen unter ***Verwenden von Filtern*** auf der folgenden Adobe-Website: www.adobe.com/go/support/documentation_de/.
- Alle internationalen Wörterbuch- und Thesaurusdateien zum Anzeigen und Bearbeiten von Dokumenten, die in einer unterstützten Sprache erstellt wurden
- Beispieldokumente und Online-Handbücher
- Adobe PDF-Exportfilter
- Wörterbücher für kanadisches Englisch (Wenn Sie die Wörterbücher für kanadisches Englisch installieren, ersetzen diese die Wörterbücher für amerikanisches Englisch.)

Wenn Sie sich für die benutzterdefinierte Installation entscheiden, können Sie wählen, welche Funktionen Sie installieren möchten. Beispielsweise können Sie:

- Zusätzliche Sprachen für die Benutzeroberfläche installieren (wenn Sie Lizenzen für internationale Ausgaben von FrameMaker erworben haben)
- Einzelne internationale Wörterbuch- und Thesaurusdateigruppen zur Installation auswählen, statt alle Dateien zu installieren. (Dadurch wird Speicherplatz gespart, allerdings kann die Textformatierung in Sprachen, für die keine Wörterbücher installiert wurden, beeinträchtigt werden.)

Installieren von Schriften

Wenn in Ihrer früheren Version von FrameMaker Linotype-Schriften installiert waren (Times, Helvetica, Helvetica Narrow, NewCenturySchlbk und Palatino), können diese Schriften in die Installation von FrameMaker 8 kopiert werden. Sie können auch zusätzliche Schriften erwerben und diese zu FrameMaker hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter ***Working with Fonts in FrameMaker for UNIX***, unter folgendem Pfad: $FMHOME/fminit/<OberflSprache>/Documents/Unix_Fonts.pdf.

Installieren von Beispieldokumenten und Online-Handbüchern

Bei der normalen Installation werden Beispieldokumente und Online-Handbücher installiert. Bei einer benutzerdefinierten Installation können Sie wählen, ob Sie diese Dateien installieren möchten. Sie können auf die Dateien verzichten, um Speicherplatz zu sparen. Adobe empfiehlt jedoch, die Online-Handbücher zu installieren. Sie finden darin nützliche Informationen, die in den gedruckten Handbüchern nicht enthalten sind.

Wählen der Sprache der Benutzeroberfläche für internationale Produkte

Bei der benutzerdefinierten Installation können Sie auch wählen, welche Sprachen für die Benutzeroberfläche installiert werden sollen. Durch das Installationsskript werden Benutzeroberfläche, Wörterbuch, Thesaurus und Beispieldateien in den ausgewählten Sprachen installiert, optional auch Online-Handbücher in diesen Sprachen (einige Online-Handbücher sind nur auf Englisch verfügbar). Informationen zum Ändern der Standardsprache der Benutzeroberfläche nach der Installation finden Sie im online verfügbaren Handbuch *Anpassen von FrameMaker-Produkten* auf der folgenden Adobe-Website:
www.adobe.com/devnet/framemaker/pdfs/Customizing_Frame_Products.pdf.

FrameMaker-Modi

FrameMaker kann in verschiedenen Modi gestartet und ausgeführt werden. Wenn Sie im FrameMaker-Modus starten möchten, wählen Sie „Maker“. Wenn Sie im Modus „Strukturierter FrameMaker“ starten möchten, wählen Sie „Strukturiert“. Wenn Sie möchten, dass der Ausführungsmodus von den Benutzern selbst gewählt werden soll, wählen Sie die Option für die Benutzerauswahl.

Installation FrameMaker

In diesen Anweisungen wird beschrieben, wie Sie die folgenden Aktionen ausführen:

- Prüfen, ob das CD-ROM-Laufwerk angemeldet ist
- Das CD-ROM-Laufwerk anmelden, falls erforderlich
- Das CD-ROM-Installationsskript ausführen, um FrameMaker-Dateien zu installieren
- Installationsprobleme beheben

Sie können die Installation von einem CD-ROM-Laufwerk Ihres lokalen Systems oder von einem externen System aus durchführen. Wenn das CD-ROM-Laufwerk nicht angemeldet (gemountet) ist, müssen Sie sich hierfür zunächst als Root-Benutzer anmelden. Wenn Sie sich zum Anmelden des Laufwerks als Root anmelden müssen, melden Sie sich nach der Anmeldung des Laufwerks und vor der Installation der Dateien ab und mit einem anderen Namen wieder an. Bei der Installation unter einer anderen Benutzer-ID als der Root-ID oder mit einem besonderen Systemadministrationsnamen ist es leichter, die Installation sicher zu verwalten.

Prüfen auf ein CD-ROM-Verzeichnis

Normalerweise wird die CD-ROM im Verzeichnis „/cdrom“ oder „/CDROM“ angemeldet. Legen Sie die CD in das Laufwerk ein, und suchen Sie im System nach diesem Verzeichnis.

Wenn Sie kein CD-ROM-Verzeichnis finden, erstellen Sie eines, und fahren Sie mit den Schritten „Anmelden des CD-ROM-Laufwerks auf einem lokalen System“ auf Seite 15 oder „Anmelden des CD-ROM-Laufwerks von einem externen System“ auf Seite 16 fort. Wenn ein CD-ROM-Verzeichnis vorhanden ist, prüfen Sie, ob das Laufwerk angemeldet ist. Gehen Sie dabei wie im folgenden Absatz beschrieben vor.

Prüfen, ob das CD-ROM-Laufwerk angemeldet ist

Wenn das CD-ROM-Laufwerk nicht angemeldet ist, müssen Sie es mounten, bevor Sie die Dateien installieren können.

So stellen Sie fest, ob das CD-ROM-Laufwerk bereits angemeldet ist

Geben Sie folgenden Befehl ein:

/sbin/mount

Nun sollte eine Liste der angemeldeten Dateisysteme angezeigt werden. Wenn das CD-ROM-Laufwerk auf Ihrem lokalen System bereits angemeldet ist, wird in der Liste eine Zeile angezeigt, die der folgenden ähnlich ist (der Wert für ***Gerätename*** hängt von Ihrem System ab):

/cdrom/adobe_framemaker#1 on /vol/dev/dsk/c0t2d0/adobe_framemaker#1

- Wurde das CD-ROM-Laufwerk von einem externen System angemeldet, wird in der Liste der angemeldeten Dateisysteme eine Zeile angezeigt, die einer der folgenden ähnlich ist (wobei ***Host*** der Hostname des externen Systems ist):
  ***Host:* /cdrom on /cdrom**

Wenn das Laufwerk noch nicht angemeldet wurde, lesen Sie den folgenden Abschnitt „Anmelden des CD-ROM-Laufwerks von einem externen System“ auf Seite 16. Wurde das Laufwerk angemeldet, fahren Sie fort mit „Ausführen des Installationsskripts“ auf Seite 19.

Anmelden des CD-ROM-Laufwerks auf einem lokalen System

Um ein CD-ROM-Laufwerk anzumelden, müssen Sie das Root-Passwort Ihres Systems kennen.

So melden Sie das Laufwerk auf einem lokalen System an

1 Melden Sie sich als Root-Benutzer an, und legen Sie die FrameMaker-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Anderenfalls funktioniert der Befehl zum Anmelden eventuell nicht.

2 Erstellen Sie das CD-ROM-Verzeichnis durch Eingeben von **mkdir /cdrom**.

3 Laden Sie das Laufwerk, indem Sie einen der folgenden Befehle eingeben:

Das CD-Laufwerk wird nach dem Einlegen der CD eventuell automatisch angemeldet. Ist dies nicht der Fall, geben Sie Folgendes ein: **/sbin/mount -F hsfs –r /dev/sr0 /cdrom**

Der Wert für ***Gerätename*** ist von Ihrem System abhängig. Mit der Option „–r“ wird das Laufwerk schreibgeschützt angemeldet. Verwenden Sie diese Option, um das Auftreten von Medienfehlermeldungen zu vermeiden.

4 Vergewissern Sie sich durch Eingeben eines der folgenden Befehle, dass das Laufwerk korrekt angemeldet wurde:

/sbin/mount

Nun sollte eine Liste der angemeldeten Dateisysteme angezeigt werden, einschließlich des Namens des gerade angemeldeten Laufwerks.

5 Um die Root-Benutzung zu beenden, geben Sie **exit** ein.

Fahren Sie fort mit „Ausführen des Installationsskripts“ auf Seite 19.

Anmelden des CD-ROM-Laufwerks von einem externen System

Wenn das CD-ROM-Laufwerk an ein externes System angeschlossen ist, prüfen Sie, ob es in der Datei „exports“ auf dem externen System aufgeführt ist, und fügen Sie es ggf. hinzu. In der Exportdatei sind Verzeichnisse angegeben, die zu lokalen Systemen exportiert werden können. Verzeichnis- und Pfadname sind von Ihrer Plattform abhängig.

Nach dem Prüfen, Korrigieren und Laden der Exportdatei können Sie das CD-ROM-Laufwerk anmelden.

So prüfen Sie die Exportdatei

1 Melden Sie sich beim externen System als Root-Benutzer an.

2 Öffnen Sie das entsprechende Verzeichnis, indem Sie den folgenden Befehl eingeben:

cd /etc/dfs

3 Zeigen Sie den Inhalt der Exportdatei durch Eingeben dieses Befehls an:

ls dfstab

Wenn die Datei nicht aufgeführt wird, erstellen Sie die Datei, und bearbeiten Sie sie wie folgt:

4 Prüfen Sie den Inhalt der Exportdatei auf die folgende Zeile:

share -F nfs -o ro /cdrom

Wenn Sie diese Zeile sehen, fahren Sie fort mit der Vorgehensweise unter „So melden Sie das CD-ROM-Laufwerk von einem externen System an“ auf Seite 18. Wird diese Zeile nicht angezeigt, müssen Sie sie wie im Folgenden beschrieben einfügen.

So bearbeiten Sie die Exportdatei

1 Wenn die Datei nicht vorhanden ist, erstellen Sie sie mit einem Texteditor.

2 Fügen Sie mit einem Texteditor die folgende Zeile als letzte Zeile der Exportdatei ein:

share -F nfs -o ro /cdrom

Nach dem Bearbeiten der Exportdatei müssen Sie sie laden.

So laden Sie die Exportdatei

Das CD-Laufwerk wird nach dem Einlegen der CD eventuell automatisch angemeldet. Ist dies nicht der Fall, geben Sie Folgendes ein: **/sbin/mount -F hsfs –r /dev/sr0 /cdrom**. Laden Sie die Datei durch Eingeben von **shareall**

Nun können Sie das CD-ROM-Laufwerk anmelden.

Hinweis: *Auf dem externen System müssen NFS Server Dämon-Prozesse ausgeführt werden, damit andere Systeme auf exportierte Festplattenpartitionierungen zugreifen können.*

So melden Sie das CD-ROM-Laufwerk von einem externen System an

1 Legen Sie die FrameMaker-CD in das CD-ROM-Laufwerk des externen Systems ein, und geben Sie den folgenden Befehl ein:

/sbin/mount -F hsfs -r /dev/sr0 /cdrom

Der Wert für ***Gerätename*** ist von Ihrem System abhängig. Mit der Option „–r“ wird das Laufwerk schreibgeschützt angemeldet. Verwenden Sie diese Option, um das Auftreten von Medienfehlermeldungen zu vermeiden.

2 Beenden Sie die Root-Benutzung auf dem externen System durch Eingeben von **exit**

3 Melden Sie sich als Root-Benutzer beim lokalen System an. Sie benötigen dafür das Root-Passwort.

4 Geben Sie auf dem lokalen System den folgenden Befehle ein (wobei ***Host*** der Name des externen Systems ist):

/sbin/mount *host*:/cdrom /cdrom

5 Beenden Sie die Root-Benutzung durch Eingeben von **exit**

Ausführen des Installationsskripts

Wichtig: *Sie müssen das Installationsskript direkt von der CD-ROM ausführen. Installieren Sie die aktuelle Version von FrameMaker nicht in demselben Verzeichnis wie frühere Versionen.*

So führen Sie das Installationsskript aus

1 Wechseln Sie zum CD-ROM-Verzeichnis, indem Sie den folgenden Befehl eingeben:

cd /cdrom/adobe_framemaker#1

2 Geben Sie den folgenden Befehl zur CD-ROM-Installation ein:

./read.cd

3 Lesen Sie die Anweisungen des CD-ROM-Installationsskripts, und beantworten Sie die Fragen. Sie werden aufgefordert, das Installationsverzeichnis für FrameMaker und die zu installierenden Dateien anzugeben. Anschließend werden die entsprechenden Dateien in ***Installationsverz*** installiert.

Prüfen der Installation

Nachdem die Dateien von FrameMaker vom Installationsskript in das Produktverzeichnis kopiert wurden, können Sie die Installation mit dem Skript „fmcheckinstall“ überprüfen.

So prüfen Sie die Installation

1. Wechseln Sie zum Installationsverzeichnis (Installationsverz).
2. Führen Sie das Skript „fmcheckinstall“ aus, indem Sie **./bin/fmcheckinstall** eingeben.

Das Skript überprüft die installierten Dateien und meldet fehlende oder veränderte Dateien. Einige Dateien werden auf Grund der während der Installation angegebenen Optionen verändert.

Kopieren von FrameMaker-Dateien

Wenn Sie das FrameMaker-Verzeichnis mit Unterverzeichnissen von einem Ort an den anderen kopieren müssen, verwenden Sie das Skript „fmcopy shell“ aus ***Installationsverz***/bin. Um die Anweisungen für dieses Skript anzuzeigen, wechseln Sie zu ***Installationsverz***/bin, und geben Sie **./fmcopy** in einem UNIX-Fenster ein.

Wichtig: *Verwenden Sie nicht den UNIX-Befehl „cp -r“. Nur mit „fmcopy“ werden die korrekten Dateiberechtigungen und symbolischen Links kopiert.*

Die nächsten Schritte

Um die Installation abzuschließen, richten Sie die Einstellungen für jeden Benutzer von FrameMaker ein, siehe „Einrichten von Benutzereinstellungen“.

Wenn Sie eine lizenzierte Version von FrameMaker installieren, müssen Sie anschließend Lizenzen einrichten. Weitere Informationen finden Sie unter „Einrichten von Lizenzen“.

Kapitel 3: Einrichten von Benutzereinstellungen

Sie sollten die Umgebungsvariable PATH für jeden Benutzer so ändern, dass Adobe® FrameMaker® von jedem Verzeichnis aus gestartet werden kann. Dies erreichen Sie am einfachsten durch Ausführen des Skripts „fmusersetup“. Sie können den Pfad für jeden Benutzer auch manuell ändern, ohne fmusersetup zu verwenden. Wenn Sie die Pfade nicht ändern möchten, müssen die Benutzer volle Pfadnamen angeben oder zum Installationsverzeichnis wechseln, um FrameMaker zu starten. Für Benutzer, deren Pfade nicht geändert wurden, können zur Vereinfachung Aliasnamen oder Skripts erstellt werden.

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie fmusersetup ausführen und welche Änderungen damit vorgenommen werden. Außerdem werden Alternativmethoden erläutert, und Sie erfahren, wie Sie eine Umgebungsvariable einrichten, die auf eine XKeysymDB-Datei verweist.

Hinweis: *Adobe bietet spezielle Setup-Dateien und Programme, um FrameMaker in verschiedene Desktop-Umgebungen zu integrieren. Durch Integration in den Desktop können Sie FrameMaker mit Standardverfahren wie dem Doppelklicken auf ein Dokumentsymbol starten. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der README-Dateien für UNIX-Plattformen in den Online-Versionshinweisen.*

Verwenden des Skripts fmusersetup

Durch das fmusersetup-Skript werden die Startdateien des Benutzers verändert und die Umgebungsvariable FMHOME definiert (diese gibt das Verzeichnis an, in dem Sie FrameMaker-Produkte installiert haben). Außerdem wird der Umgebungsvariablen PATH das FrameMaker-Verzeichnis „bin“ hinzugefügt, um das Starten von FrameMaker zu vereinfachen, und dem Home-Verzeichnis des Benutzers werden Ausführungsberechtigungen (zum Drucken) hinzugefügt.

Ausführen von fmusersetup

Sie können das fmusersetup-Skript für jeden Benutzer ausführen oder es durch die Benutzer selbst ausführen lassen.

So richten Sie die Umgebung für einen Benutzer mit fmusersetup ein

1 Wechseln Sie zum Installationsverzeichnis (***Installationsverz***). Wenn FrameMaker z. B. in „/usr/frame“ installiert ist, geben Sie **cd /usr/frame** ein.

2 Führen Sie das fmusersetup-Skript aus, indem Sie **./fmusersetup** eingeben.

3 Beantworten Sie die durch das Skript gestellten Fragen. Das fmusersetup-Skript verändert den Pfad des Benutzers und definiert die Umgebungsvariable FMHOME.

4 Melden Sie sich ab und wieder an, damit die Veränderungen wirksam werden.

5 Testen Sie das Skript, indem Sie FrameMaker aus einem beliebigen Verzeichnis heraus starten. (Weitere Informationen finden Sie in „Starten von FrameMaker“ auf Seite 65.)

Ausführen von fmusersetup als Root

Wenn Sie fmusersetup als Root ausführen, müssen Sie sicherstellen, dass die Umgebungsvariable HOME auf das Root-Verzeichnis des Rechners eingestellt ist, auf dem FrameMaker installiert ist.

So führen Sie fmusersetup als Root aus

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, geben Sie **setenv HOME /** ein.
- Verwenden Sie die Bourne-Shell oder Korn-Shell, geben Sie Folgendes ein:
  HOME=/ ; export HOME

2 Führen Sie fmusersetup wie im vorherigen Abschnitt beschrieben aus.

Vornehmen von Korrekturen an absoluten Pfadnamen

Das fmusersetup-Skript ändert den Pfad eines Benutzers durch Bearbeiten der Datei „.login“, „.cshrc“ oder „.profile“. Dabei wird davon ausgegangen, dass die Pfad-Anweisung durch die Umgebungsvariable PATH definiert ist; diese Variable wird neu definiert.

Ist die Pfadzuordnungsanweisung absolut definiert, müssen Sie die Datei bearbeiten, nachdem Sie durch fmusersetup geändert wurde. (Der Pfad ist absolut definiert, wenn in der Pfadanweisung auf der rechten Seite des Gleichheitszeichens nicht die Umgebungsvariable PATH steht. Stattdessen erscheint der Pfadname.) Um die Datei zu korrigieren, müssen Sie die von fmusersetup eingefügten Zeilen so verschieben, dass sie vor der Pfadzuordnungsanweisung stehen.

So korrigieren Sie eine absolute Pfadzuordnung

Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus (wobei ***Installationsverz*** der Name des Verzeichnisses ist, in dem FrameMaker installiert wurde):

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, sorgen Sie dafür, dass die Zeile „set path“ auf die Zeile „setenv FMHOME“ folgt. Beispiel:
  setenv FMHOME *Installationsverz*
  set path=($FMHOME/bin $path)

- Wenn Sie die Bourne- oder Korn-Shell verwenden, sorgen Sie dafür, dass die Zeile „PATH“ auf die Zeile „FMHOME“ folgt. Beispiel:
  FMHOME=*Installationsverz*; export FMHOME
  PATH=$FMHOME/bin:$PATH; export PATH

Einrichten der Benutzereinstellungen ohne fmusersetup

Sie können FMHOME dem Installationsverzeichnis für FrameMaker in der Datei „.login“ oder „.profile“ eines Benutzers zuweisen und anschließend $FMHOME verwenden, um dieses Verzeichnis zu repräsentieren, wenn Sie den Pfad des Benutzers verändern.

So richten Sie die Umgebung für einen Benutzer ein, ohne fmusersetup auszuführen

1 Definieren Sie FMHOME durch eine der folgenden Aktionen (wobei ***Installationsverz*** der Name des Verzeichnisses ist, in dem FrameMaker installiert wurde):

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, fügen Sie der Datei „.login“ diese Zeile hinzu:
  setenv FMHOME *Installationsverz*

- Wenn Sie die Bourne- oder Korn-Shell verwenden, fügen Sie der Datei „.profile“ diese Zeile hinzu:
  FMHOME=*Installationsverz*; export FMHOME

2 Verändern Sie den Pfad des Benutzers durch eine der folgenden Aktionen (wobei ***Installationsverz*** der Name des Verzeichnisses ist, in dem FrameMaker installiert wurde):

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, fügen Sie der Datei „.login“ diese Zeile hinzu:
  set path=($FMHOME/bin $path)
- Wenn Sie die Bourne- oder Korn-Shell verwenden, fügen Sie der Datei „.profile“ diese Zeile hinzu:
  PATH=$FMHOME/bin:$PATH; export PATH

3 Fordern Sie den Benutzer auf, sich ab- und wieder anzumelden, damit die Veränderungen wirksam werden.

Verwenden eines Alias oder eines Skripts zum Vermeiden von Pfadveränderungen

Wenn Sie keine Pfadveränderungen vornehmen möchten, können Sie Aliasnamen oder Skripts verwenden, um Benutzern das Starten von FrameMaker zu erleichtern. Erstellen Sie hierfür einen Alias oder ein Shell-Skript, der bzw. das sich auf den vollständigen Pfadnamen des Befehls zum Starten eines Produkts bezieht. Informationen über die Befehle finden Sie in „Starten von FrameMaker.“.

Wichtig: *Benennen Sie die eigentlichen Produktdateien nicht um.*

Erstellen eines Alias

Wenn Ihre UNIX-Shell die Alias-Verwendung unterstützt, können Sie einen Alias als kürzeren Befehl einsetzen, der für den vollständigen Pfadnamen von FrameMaker steht.

So erstellen Sie einen Alias, mit dem FrameMaker gestartet wird

Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus (in den Beispielen wird ein neuer Befehl, „framemaker“, zum Starten der US-Version von FrameMaker erstellt, wobei ***Installationsverz*** der Name des Verzeichnisses ist, in dem FrameMaker installiert wurde):

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, definieren Sie den Alias in der Datei „.login“: Beispiel:
  alias framemaker *Installationsverz*/bin/maker
- Wenn Sie die Bourne-Shell verwenden, definieren Sie den Alias in der Datei „.profile“: Beispiel:
  framemaker()
  {
  ***install_dir*/bin/maker**
  }
- Wenn Sie die Korn-Shell verwenden, definieren Sie den Alias in der Datei „.profile“: Beispiel:
  alias framemaker='*Installationsverz*/bin/maker'

Erstellen eines Skripts

Sie können auch ein Skript zum Starten von FrameMaker in einem Verzeichnis platzieren, das sich im Pfad des Benutzers befindet. Der Benutzer kann das Produkt dann durch Eingeben des Namens der Skriptdatei starten.

So erstellen Sie ein Skript, mit dem FrameMaker gestartet wird

Platzieren Sie ein Skript wie das folgende, mit einem Dateinamen, der das Produkt angibt, in einem Verzeichnis innerhalb des Pfades des Benutzers. (Im Beispiel wird die US-Version von FrameMaker gestartet; ***Installationsverz*** ist der Name des Verzeichnisses, in dem FrameMaker installiert wurde.)

```
#!/bin/sh
case $# in
0) exec install_dir/bin/maker;;
*) exec install_dir/bin/maker "$@" ;;
esac
```

Verwenden von FMHOME

Bei den übrigen Anweisungen in diesem Handbuch wird angenommen, dass Sie FMHOME als Verweis auf das Installationsverzeichnis für FrameMaker (***Installationsverz***) definiert haben. Wenn Sie diese Variable nicht definiert haben, geben Sie den vollständigen Pfad des Installationsverzeichnisses ein, wenn $FMHOME in einem Befehl erscheint.

Angeben einer XKeysymDB-Datei

Wenn Sie eine ältere Version der XKeysymDB-Datei verwenden, werden beim Start von FrameMaker möglicherweise Meldungen wie die folgende angezeigt:

Subject: Warning: translation table syntax error: Unknown keysym name: osfPageLeft

Sie können dieses Problem beheben, indem Sie die Umgebungsvariable XKEYSYMDB so einstellen, dass sie eine aktualisierte Version der XkeysymDB-Datei repräsentiert, die Sie in „$FMHOME/fminit“ finden.

So verwenden Sie eine aktualisierte XKeysymDB-Datei

Stellen Sie die Umgebungsvariable XKEYSYMDB durch eine der folgenden Aktionen ein:

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, geben Sie Folgendes ein:
  setenv XKEYSYMDB $FMHOME/fminit/XKeysymDB
- Verwenden Sie die Bourne- oder Korn-Shell, geben Sie Folgendes ein:
  XKEYSYMDB=$FMHOME/fminit/XKeysymDB ; export XKEYSYMDB

Statt eine Umgebungsvariable zu verwenden, können Sie die bereitgestellte XKeysymDB-Datei kopieren und damit die vorhandene XKeysymDB-Datei überschreiben (diese befindet sich normalerweise in „/usr/lib/X11“ oder in „/usr/openwin/lib/X11“).

Kapitel 4: Einrichten von Lizenzen

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Lizenzen einrichten, Berichte zur Lizenznutzung erhalten und Probleme mit der Lizenzierung beheben.

Hinweis: *Überspringen Sie dieses Kapitel, wenn Sie eine Demo-Version von FrameMaker installieren.*

Grundlegendes zu Lizenzen

Beim Start von Adobe® FrameMaker® wird vom Programm nach einer Lizenz gesucht, die Ihnen die Programmausführung erlaubt. Ohne Lizenz können Sie nur eine Demo-Version ausführen. Beim Kauf von FrameMaker ermitteln Sie gemeinsam mit Ihrem Adobe-Vertragshändler, welche und wie viele Lizenzen Sie für Ihr Unternehmen benötigen.

Lizenzarten

FrameMaker unterstützt gemeinsame und persönliche Lizenzen, sodass Sie die für Sie am besten geeignete Lizenz wählen können. Sie können Ihre Lizenzen außerdem jederzeit erweitern.

Persönliche Lizenzen Eine persönliche Lizenz ermöglicht die Verwendung von FrameMaker durch einen einzelnen Benutzer. Wenn Sie Lizenzen einrichten, müssen Sie jeder persönlichen Lizenz einen Benutzernamen zuweisen. Ein lizenzierter Benutzer kann FrameMaker von jedem System Ihres Netzwerks aus verwenden, das Produkt jedoch immer nur auf jeweils einem System starten.

Gemeinsame Lizenzen Gemeinsame Lizenzen ermöglichen die Verwendung von FrameMaker durch mehrere Benutzer. Jede gemeinsame Lizenz ermöglicht den gleichzeitigen Gebrauch durch eine bestimmte Anzahl Benutzer. Solange die Benutzerzahl nicht höher ist als die Zahl der Lizenzen, erhalten Benutzer automatisch eine Lizenz, wenn Sie das Produkt starten.

Netzwerkanforderungen für gemeinsame Lizenzen

FrameMaker unterstützt gemeinsame Lizenzen in einem lokalen Netzwerk (LAN). In einem Weitbereichsnetz (WAN) können Lizenzen nicht gemeinsam genutzt werden. Der Unterschied zwischen LAN und WAN besteht im Zusammenhang mit FrameMaker darin, dass sich alle Rechner eines LAN in einem Gebäude befinden müssen. Für die Unterstützung gemeinsamer Lizenzen muss ein LAN darüber hinaus stets über eine ausreichende Leistung verfügen. Zur Orientierung: Wird das LAN für das Sun Network File System (NFS) verwendet, erfüllt es in der Regel die Leistungsanforderungen. Wenn Ihr Netzwerk nicht dieser Definition eines LAN entspricht, müssen Sie persönliche Lizenzen erwerben.

Seriennummern

Ihr FrameMaker-Paket enthält eine Registrierungskarte oder ein anderes Formular, auf dem die Seriennummer für die von Ihnen erworbenen Lizenzen vermerkt ist. Sie benötigen diese Informationen zum Einrichten der Lizenzen.

Hinweis: *Fertigen Sie Kopien Ihrer Lizenzinformationen an und bewahren Sie sie an einem sicheren Ort auf. Falls Ihre Lizenzdateien beschädigt werden, müssen Sie sie mit den Original-Informationen neu erstellen.*

Lizenzdatei

Sie richten Lizenzen ein, indem Sie Lizenz-Seriennummern mithilfe von FrameMaker in der Lizenzdatei erfassen.

Wenn Sie gemeinsame Lizenzen einrichten, erstellen Sie die Lizenzdatei auf einem System, das alle Benutzer verwenden können, z. B. einem Datei-Server. Sie können eine einzelne Lizenzdatei in „$FMHOME/fminit“ einrichten oder separate Lizenzdateien für Arbeitsgruppen anlegen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einrichten von Arbeitsgruppen für gemeinsame Lizenzen“ auf Seite 36.

Wenn Sie persönliche Lizenzen einrichten, können Sie in „$FMHOME/fminit“ eine Datei für gemeinsame Lizenzen erstellen oder einzelne Lizenzdateien in einem Unterverzeichnis von „fminit“ im Home-Verzeichnis jedes Benutzers („~/fminit“) einrichten. Eine zentrale Lizenzdatei ist bei zahlreichen Benutzern leichter zu verwalten. Bei wenigen Benutzern können die Dateien mit persönlichen Lizenzen auch von den Benutzern selbst verwaltet werden.

Für verschiedene Versionen von FrameMaker (Version 8 und früher) können dieselben Lizenzdateien verwendet werden.

Einrichten gemeinsamer Lizenzen

Wenn Sie gemeinsame Lizenzen installieren, müssen Sie ein System als Lizenz-Server-Host festlegen. Auf diesem System läuft das Programm, das Benutzern die gemeinsame Lizenznutzung ermöglicht. Der Lizenz-Server-Host kann das System sein, auf dem Sie FrameMaker installiert haben, oder jedes andere System im Netzwerk.

Einrichten von Arbeitsgruppen für gemeinsame Lizenzen

Wenn Sie mehrere Gruppenlizenzen erwerben (z. B. einen Satz mit 10 Lizenzen und einen mit 20), können Sie jeden Satz als separate Arbeitsgruppe installieren. Jede Arbeitsgruppe besitzt einen eigenen Lizenz-Server, eine eigene Lizenzdatei und andere unterstützende Lizenzdateien.

Das Einrichten von mehreren Arbeitsgruppen bietet viele Vorteile. Sie können den Zugriff auf FrameMaker durch Einzelpersonen oder Abteilungen kontrollieren. (Richten Sie eine Arbeitsgruppe für die Konstruktionsabteilung ein, eine für die Finanzabteilung und eine dritte für das Marketing, und kontrollieren Sie den Zugriff durch die einzelnen Abteilungen.)

Sie können auch mehrere Arbeitsgruppen einrichten, in denen alle Benutzer Zugriffsrechte besitzen. Dadurch haben Sie mehrere Lizenz-Server statt nur einen. Der Vorteil besteht darin, dass Benutzer beim Auftreten von Problemen bei einem Lizenz-Server Lizenzen von einem anderen Server erhalten können.

Bei mehreren Arbeitsgruppen installieren Sie die Lizenzinformationen für jede Arbeitsgruppe in einem separaten Verzeichnis. Sie können den Zugriff auf Lizenzdateien für Arbeitsgruppen über Standard-UNIX-Berechtigungen steuern.

Einrichten von Lizenz-Servern

Nach der Installation von FrameMaker durch das Installationsskript wird Ihnen die Installation von Lizenzen empfohlen. Dazu führen Sie das fmsetupfls-Skript aus, mit dem der Lizenz-Server eingerichtet wird. Sie können fmsetupfls auch zu einem späteren Zeitpunkt ausführen, um weitere Lizenzen einzurichten.

Wichtig: *Sie müssen fmsetupfls auf dem Lizenz-Server-Host ausführen.*

So richten Sie den Lizenz-Server ein

1 Starten Sie auf dem Lizenz-Server-Host das fmsetupfls-Skript durch eine der folgenden Aktionen:

- Wenn Sie Lizenzen zentral für einen ganzen Standort (nicht nach Arbeitsgruppen getrennt) einrichten, geben Sie Folgendes ein:
  $FMHOME/bin/fmsetupfls

Durch das fmsetupfls-Skript werden Lizenzdateien in „$FMHOME/fminit“ eingerichtet.

- Wenn Sie Lizenzen für eine bestimmte Arbeitsgruppe einrichten, geben Sie Folgendes ein:
  $FMHOME/bin/fmsetupfls *Arbeitsgruppenverz*

Dabei ist ***Arbeitsgruppenverz*** der vollständige Pfadname des Arbeitsgruppenverzeichnisses, in dem die Lizenzdateien gespeichert werden. Geben Sie ein Verzeichnis an, für das alle Mitglieder der Arbeitsgruppe Lese- und Ausführungsberechtigungen haben.

- Wenn Sie eine gemeinsame Lizenz einrichten und einen anderen Speicherort für die Lizenzdatei angeben möchten, geben Sie folgendes ein:
  $FMHOME/bin/fmsetupfls <*anderes_Verzeichnis*>

Dabei ist <anderes_Verzeichnis> der vollständige Pfadname des Verzeichnisses, in dem die Lizenzdateien gespeichert werden. Geben Sie ein Verzeichnis an, für das alle Mitglieder der Arbeitsgruppe Lese- und Ausführungsberechtigungen haben.

2 Geben Sie die Informationen an, die vom Skript abgefragt werden. Das Skript erstellt die Skripts zum Steuern der gemeinsamen Lizenzen in Ihrem Netzwerk. Diese Skripts werden in dem Verzeichnis gespeichert, das Sie beim Start von fmsetupfls angegeben haben. Sie werden gefragt, wo Sie die Protokolldateien speichern möchten, die durch den Lizenz-Server-Prozess erstellt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Funktionsweise der Lizenzvergabe“ auf Seite 50.

3 Geben Sie die Lizenzinformationen ein, wenn das Programm fmaddlicense durch das fmsetupfls-Skript gestartet wird. Geben Sie mit fmaddlicense die Informationen auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) in die Lizenzdatei ein. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Verwenden des Programms fmaddlicense“ auf Seite 42.

4 Wenn Sie die Lizenzinformationen eingegeben haben, beenden Sie fmaddlicense. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Beenden von fmaddlicense“ auf Seite 47. Das fmsetupfls-Skript wird fortgesetzt.

Einrichten der Umgebungen für Arbeitsgruppen

Nach dem Einrichten von Lizenzen in Arbeitsgruppen müssen Sie die Einstellungen für jeden Benutzer so anpassen, dass die notwendigen Umgebungsvariablen korrekt eingestellt sind. Wenn Sie in „$FMHOME/fminit“ eine zentrale Lizenzdatei einrichten, können Sie diesen Schritt überspringen.

Lizenzvariablen von FrameMaker werden durch das env.csh-Skript (C-Shell) bzw. das env.sh-Skript (Bourne- oder Korn-Shell) aus dem Arbeitsgruppenverzeichnis festgelegt. Sie können diese Skripts so einrichten, dass Sie beim Start von FrameMaker durch einen Benutzer oder beim Anmelden eines Benutzers ausgeführt werden.

So richten Sie Lizenzvariablen ein, wenn ein Benutzer FrameMaker startet:

1 Erstellen Sie im Home-Verzeichnis des Benutzers ein fminit-Verzeichnis.

2 Öffnen Sie dieses Verzeichnis.

3 Erstellen Sie einen symbolischen Verweis auf die Datei „env.sh“ der Arbeitsgruppe, indem Sie den folgenden Befehl eingeben (wobei „Arbeitsgruppenverz“ das Arbeitsgruppenverzeichnis ist, das Sie beim Start von fmsetupfls angegeben haben):
ln -s *Arbeitsgruppenverz/env.sh env.sh*

Führen Sie zum Einrichten von Lizenzvariablen beim Anmelden eines Benutzers eine der folgenden Aktionen aus (wobei „Arbeitsgruppenverz“ das Arbeitsgruppenverzeichnis ist, das Sie beim Start von fmsetupfls angegeben haben):

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, fügen Sie der Datei „.login“ des Benutzers folgende Zeile hinzu:
  source *Arbeitsgruppenverz*/env.csh
- Wenn Sie die Bourne- oder Korn-Shell verwenden, fügen Sie der Datei „.profile“ des Benutzers folgende Zeile hinzu:
  ***Arbeitsgruppenverz*/env.sh**

Einrichten persönlicher Lizenzen

Sie richten persönliche Lizenzen ein, indem Sie die Informationen auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) in die Lizenzdatei eingeben. Sie können Informationen zu persönlichen Lizenzen für mehrere Benutzer in einer zentralen Lizenzdatei in $FMHOME eingeben oder die Lizenzinformationen für jeden Benutzer einzeln in eine persönliche Lizenzdatei im Home-Verzeichnis des Benutzers eingeben.

So legen Sie eine zentrale Lizenzdatei für mehrere Benutzer in $FMHOME an

1 Starten Sie das Programm fmaddlicense durch folgende Eingabe:

$FMHOME/bin/fmaddlicense $FMHOME/fminit/licenses

2 Geben Sie mit fmaddlicense die Informationen auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) in die Lizenzdatei ein. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Verwenden des Programms fmaddlicense“ auf Seite 42. Das Programm fmaddlicense zeichnet Lizenzinformationen in „$FMHOME/fminit/licenses“ auf. In dieser Datei können Sie mehrere persönliche Lizenzen einrichten.

So legen Sie eine persönliche Lizenzdatei im Home-Verzeichnis eines Benutzers an

1 Öffnen Sie das Home-Verzeichnis des Benutzers, und erstellen Sie ein persönliches fminit-Verzeichnis, indem Sie Folgendes eingeben:
mkdir fminit

2 Starten Sie das Programm fmaddlicense durch folgende Eingabe:
$FMHOME/bin/fmaddlicense $HOME/fminit/licenses

3 Geben Sie mit fmaddlicense die Informationen auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) in die Lizenzdatei ein. Anleitungen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt, „Verwenden des Programms fmaddlicense". Geben Sie Lizenzinformationen für nur einen Benutzer ein.

Verwenden des Programms fmaddlicense

Mit dem Programm fmaddlicense können Sie Lizenzen hinzufügen und verwalten. Das Programm wird automatisch ausgeführt, wenn Sie den Lizenz-Server einrichten (siehe „Einrichten von Lizenz-Servern" auf Seite 37). Darüber hinaus können Sie das Programm jederzeit später ausführen. Wenn Sie zum ersten Mal eine Lizenz hinzufügen, werden Sie von fmaddlicense aufgefordert, den Namen des Lizenzinhabers anzugeben. Geben Sie den Namen Ihres Unternehmens oder Ihrer Organisation ein.

Wichtig: *Sie können die Lizenzdatei nicht mit einem Texteditor bearbeiten, da dies die Datei beschädigen könnte. Führen Sie stattdessen fmaddlicense erneut aus, und legen Sie eine Sicherungskopie Ihrer Lizenzdatei an, wenn Sie die Datei neu erstellen möchten.*

So führen Sie fmaddlicense aus

1 Geben Sie in einem UNIX-Fenster Folgendes ein:
$FMHOME/bin/fmaddlicense *Lizenzpfad*

wobei ***Lizenzpfad*** der Pfad zur Lizenzdatei ist. Der Standardpfad ist $FMHOME/fminit. Die Eingabeaufforderung von fmaddlicense erscheint:
fmaddlicense->

2 Verwenden Sie fmaddlicense, indem Sie an der Eingabeaufforderung Befehle eingeben und die Eingabetaste drücken. Die fmaddlicense-Befehle werden im folgenden Teil dieses Abschnitts erläutert.

Hilfefunktionen

Sie können eine Liste der fmaddlicense-Befehle anzeigen. Parameter in Klammern sind optional.

So zeigen Sie eine Liste der fmaddlicense-Befehle an

Geben Sie einen der folgenden Befehle ein:

- ?
- help

Hinzufügen von Lizenzen

Sie können gemeinsame und persönliche Lizenzen hinzufügen.

So fügen Sie eine gemeinsame Lizenz hinzu

Geben Sie **add *Seriennr*** ein,

wobei ***Seriennr*** die Seriennummer auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) ist. Ist die Seriennummer keine gültige Nummer für eine gemeinsame Lizenz, gibt fmaddlicense eine Warnmeldung aus. Vergewissern Sie sich, dass Sie die Seriennummer richtig eingegeben haben.

So fügen Sie eine persönliche Lizenz hinzu

Geben Sie **add *Seriennr Benutzername*** ein,

wobei ***Seriennr*** die Seriennummer auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) und ***Benutzername*** der Benutzername des Benutzers ist, für den die Lizenz eingerichtet wird. Das fmaddlicense-Programm prüft, ob Sie die Seriennummer korrekt eingegeben haben, und erfasst die Informationen dann in der Lizenzdatei.

Auflisten von Lizenzen

Um die hinzugefügten Lizenzen zu prüfen, können Sie sie auflisten.

So listen Sie Lizenzen in der Lizenzdatei auf

Geben Sie **list** ein.

Für jede Lizenz werden von fmaddlicense Produkttyp, Lizenzart und ein Teil der Seriennummer aufgeführt. Außerdem werden die mit persönlichen Lizenzen verbundenen Benutzernamen angegeben. Beispiel:

License FrameMaker Personal Adobe 11-1-11111

Assigned to: Benutzername

wobei „Benutzername“ die Anmelde-ID des Benutzers der persönlichen Lizenz ist.

In FrameMaker 8 sind die Adobe-Seriennummern Gebietsschema-abhängig und der Produkttyp ist derselbe über alle Gebietsschemata hinweg. Beispiel:

Gebietsschema	Produkttyp in 7.2	Produkttyp in 8
Englisch	FrameMaker-USUK	FrameMaker
Französisch	FrameMaker-E	FrameMaker
Deutsch	FrameMaker-E	FrameMaker
Japanisch	FrameMaker-J	FrameMaker

Entfernen und Neuzuweisen von Lizenzen

Sie müssen eine Lizenz löschen, bevor Sie sie in eine andere Lizenzdatei verschieben können. Dieselbe Lizenz kann nicht in zwei Lizenzdateien verwendet werden.

So entfernen Sie eine persönliche Lizenz aus der Lizenzdatei

Geben Sie **delete *Seriennr*** ein.

So weisen Sie eine persönliche Lizenz einem anderen Benutzer zu

1 Löschen Sie die Lizenz (gemäß den Anweisungen oben).

2 Fügen Sie die Lizenz wieder in die Datei ein, und weisen Sie sie dem neuen Benutzer zu. Weitere Informationen finden Sie unter „Hinzufügen von Lizenzen“ auf Seite 44.

Wichtig: *Beim Neuzuweisen einer Lizenz müssen Sie die Informationen von der Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) angeben.*

Beenden von fmaddlicense

Wenn Sie mit der Benutzung von fmaddlicense fertig sind, beenden Sie das Programm.

So beenden Sie das fmaddlicense-Programm

Geben Sie **done** ein.

Damit die Änderungen wirksam werden, müssen Sie den Lizenz-Server-Prozess neu initialisieren, um die neuen Lizenzinformationen aus der Lizenzdatei zu laden. Vor dem Beenden werden Sie von fmaddlicense gefragt, ob Sie den Lizenz-Server-Prozess neu initialisieren möchten. Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt nicht neu initialisieren wollen, können Sie dies später tun. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Neuinitialisierung des Lizenz-Servers“ auf Seite 49.

Registrieren des Produkts

Wenn Sie das Programm beenden, werden Sie von fmaddlicense gefragt, ob Sie neue Lizenzen durch folgende Aktionen registrieren möchten:

- Einsenden der Registrierungskarte

oder

- Aufrufen der Adobe-Website www.adobe.com/go/support_de und dann Klicken auf „Software-Registrierung“ unter „Nächste Schritte“.

Verwalten eines Lizenz-Servers

Mit dem Programm fmflsadm können Sie den Lizenz-Server-Prozess auf dem Lizenz-Server verwalten. Die fmflsadm-Befehle haben das folgende Format:

fmflsadm –flshost *Host-Befehl*

Dabei ist ***Host*** der Name des Lizenz-Server-Hosts und ***Befehl*** ein fmflsadm-Befehl. Sie können „-flshost ***Host*** “ weglassen, um den Host zu prüfen, der durch die Umgebungsvariable FM_FLS_HOST angegeben wird.

Prüfen des Lizenz-Servers

Prüfen Sie mit dem fmflsadm-Befehl „ping“, ob der Lizenz-Server-Prozess auf einem Lizenz-Server-Host ausgeführt wird.

Neuinitialisierung des Lizenz-Servers

Mit dem fmflsadm-Befehl „reinit“ initialisieren Sie den Lizenz-Server durch das Laden von Lizenzinformationen aus der Lizenzdatei neu. Normalerweise werden die Lizenzinformationen nur beim Start vom Lizenz-Server-Prozess gelesen. Wenn Sie Änderungen an der Lizenzdatei vornehmen, während der Lizenz-Server-Prozess ausgeführt wird, müssen Sie entweder neu initialisieren oder den Lizenz-Server-Prozess beenden und neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Automatisches Starten des Lizenz-Servers

Sie können den Lizenz-Server-Prozess automatisch bei jedem Start des Lizenz-Server-Hosts starten lassen.

So starten Sie den Lizenz-Server-Prozess automatisch

Fügen Sie die folgende Zeile in die Startdatei des Lizenz-Server-Hosts ein:

$FMHOME/bin/fm_fls *Lizenzdatei* > /dev/console 2>&1,

wobei ***Lizenzdatei*** der vollständige Pfadname der Lizenzdatei ist, die Sie verwenden möchten.

Funktionsweise der Lizenzvergabe

In diesem Abschnitt erfahren Sie Einzelheiten über die Lizenzvergabe.

Lizenzdateien, -skripts, -programme und -variablen

Das fmsetupfls-Skript erstellt die Skripts zur Steuerung der gemeinsamen Lizenzen in Ihrem Netzwerk. Wenn Sie eine einzelne Arbeitsgruppe für gemeinsame Lizenzen einrichten, sind diese Dateien in „$FMHOME/fminit“ gespeichert. Wenn Sie mehrere Arbeitsgruppen einrichten, befinden sich diese Dateien in den jeweiligen Verzeichnissen der Arbeitsgruppen.

fm_fls_auto-Skript FrameMaker verwendet das fm_fls_auto-Skript (benannt nach der Umgebungsvariablen FM_FLS_AUTO) zum Starten des Lizenzserverprogramms „fm_fls“ auf dem Lizenz-Server-Host, sofern es nicht bereits ausgeführt wird.

Skripts env.sh und env.csh Das fmsetupfls-Programm erstellt die Skripts env.sh und env.csh oder aktualisiert sie, falls sie bereits vorhanden sind. Diese Skripts stellen die Werte der Lizenz-Umgebungsvariablen FM_FLS_HOST und FM_FLS_AUTO ein. FrameMaker verwendet env.sh, um die Werte dieser Variablen abzufragen. In den Dateien „$FMHOME/fminit/env.sh.ex“ und „$FMHOME/fminit/env.csh.ex“ befinden sich Beispielskripts.

FM_FLS_HOST-Umgebungsvariable FM_FLS_HOST enthält den Namen des Lizenz-Server-Hosts. Beim Start von FrameMaker wird „$HOME/fminit/env.sh“ oder „$FMHOME/fminit/env.sh“ gestartet, um die Werte von FM_FLS_HOST und FM_FLS_AUTO abzufragen.

FM_FLS_AUTO-Umgebungsvariable Das Skript env.sh oder env.csh stellt FM_FLS_AUTO automatisch auf den Pfadnamen des fm_fls_auto-Skripts ein, mit dem der Lizenz-Server-Prozess gestartet wird. FrameMaker führt fm_fls_auto aus, wenn eine Kommunikation mit dem Lizenz-Server-Prozess auf dem Lizenz-Server-Host nicht möglich ist. Wenn diese Variable nicht gesetzt ist, kann der Lizenz-Server-Prozess nicht automatisch durch FrameMaker gestartet werden.

fm_fls-Programm Das fm_fls-Programm führt den Lizenz-Server-Prozess auf dem Lizenz-Server-Host aus. Dieser Prozess muss ausgeführt werden, damit Benutzer gemeinsame Lizenzen erhalten können. Er wird ausgeführt, bis Sie ihn anhalten oder der Lizenz-Server neu gestartet wird.

fm_flb-Programm Beim Start von FrameMaker wird das fm_flb-Programm auf dem Host ausgeführt, auf dem es gestartet wurde. Das fm_flb-Programm tauscht regelmäßig Lizenzinformationen mit dem fm_fls-Programm aus, das auf dem Lizenz-Server-Host ausgeführt wird. Wird auf einem Host mehr als eine Kopie von FrameMaker ausgeführt, verwenden alle Programme dasselbe fm_flb-Programm. Das fm_flb-Programm wird bis zu einer Stunde nach Beenden von FrameMaker weiter ausgeführt.

Hinweis: *Die fm_flb-Lizenzübertragung überträgt Informationen von jedem Computer, auf dem FrameMaker ausgeführt wird. Dadurch wird sichergestellt, dass im Netzwerk keine Lizenzkopien verwendet werden. Alle Netzwerküberträger kommunizieren mit allen I/O-Ports, mit deren Hilfe im Bedarfsfall Dial-on-Demand-Verbindungen aktiviert werden. Es ist die Pflicht des Netzwerkadministrators, Netzwerke und Router verantwortungsbewusst zu konfigurieren.*

fm_fls.log-Datei Das fm_fls-Programm speichert Informationen über die Lizenzverwendung in der Datei „fm_fls.log". Wenn Sie fmsetupfls ausführen, um Lizenz-Server einzurichten, können Sie das Verzeichnis angeben, in dem diese Datei gespeichert werden soll. Anderenfalls wird sie in „$FMHOME/fminit/tmp" gespeichert. Mit dem fmreport-Programm können Sie den Inhalt der Protokolldatei anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erstellen von Lizenzberichten" auf Seite 55.

Ablauf beim Start von FrameMaker

Es folgt eine Zusammenfassung der Abläufe beim Start von FrameMaker durch einen Benutzer.

1 Wenn der Benutzer den Befehl zum Starten des Produkts eingibt, sucht ein Start-Skript in „$HOME/fminit" und später in „$FMHOME/fminit" nach dem env.sh-Skript.

- Wenn das Start-Skript das env.sh-Skript findet, liest es Informationen aus env.sh (und versucht, die Umgebungsvariablen FM_FLS_HOST und FM_FLS_AUTO einzustellen) und startet FrameMaker. Es wird mit Schritt 2 fortgefahren.

- Wird das env.sh-Skript vom Start-Skript nicht gefunden, wird das Produkt gestartet, ohne dass die Umgebungsvariablen gesetzt werden.

2 Das Produkt sucht in „$HOME/fminit/licenses“ und anschließend in „$FMHOME/fminit/licenses“ nach einer persönlichen Lizenz.

- Wird eine persönliche Lizenz gefunden, wird die lizenzierte Version des Produkts gestartet.
- Wenn eine Lizenzdatei vorhanden ist, das Produkt jedoch keine persönliche Lizenz findet, wird mit Schritt 3 fortgefahren.

3 Das Produkt prüft die Lizenz-Umgebungsvariable FM_FLS_HOST, um festzustellen, ob gemeinsame Lizenzen installiert sind.

- Ist FM_FLS_HOST gesetzt, wird mit Schritt 4 fortgefahren.
- Ist FM_FLS_HOST nicht gesetzt, zeigt das Programm mit einer Warnmeldung an, dass der Benutzer keine Lizenz hat. Der Benutzer kann evtl. eine Lizenz erhalten, wenn ein anderer Lizenz-Server-Prozess auf einem anderen Host ausgeführt wird. Anweisungen hierzu finden Sie in der Datei ***Installationsanleitung***.
- Wenn FM_FLS_HOST nicht gesetzt und keine Lizenzdatei vorhanden ist, zeigt das Produkt mit einer Meldung an, dass keine Lizenz installiert ist, und fragt den Benutzer, ob er eine Demo-Version ausführen möchte. (Darin können keine Dateien gespeichert werden. Darüber hinaus sind Demo-Versionen nicht lizenzierbar.)

4 Das Produkt sucht nach einem Lizenz-Server-Prozess (fm_fls), der auf einem durch FM_FLS_HOST angegebenen Lizenz-Server-Host ausgeführt wird.

- Wird fm_fls ausgeführt, wird mit Schritt 5 fortgefahren.
- Wenn fm_fls nicht antwortet, führt das Programm das fm_fls_auto-Skript aus (das von FM_FLS_AUTO benannte Skript), um den Lizenz-Server-Prozess zu starten, und fährt mit Schritt 5 fort. (fm_fls_auto kann nicht ausgeführt werden, wenn FM_FLS_AUTO nicht gesetzt ist.) In diesem Fall zeigt das Produkt in einer Warnmeldung an, dass der Benutzer keine Lizenz hat. Der Benutzer kann evtl. eine Lizenz von einem Prozess erhalten, der auf einem anderen Server ausgeführt wird (siehe die Datei ***Installationsanleitung***).

5 Das Produkt fordert eine Lizenz vom Lizenz-Server-Prozess an.

- Wenn fm_fls eine Lizenz zuweist, wird die lizenzierte Version des Produkts gestartet.
- Weist fm_fls keine Lizenz zu, wird das Produkt gestartet und in einer Warnmeldung angezeigt, dass der Benutzer keine Lizenz hat. Der Benutzer kann evtl. eine Lizenz von einem Prozess erhalten, der auf einem anderen Server ausgeführt wird (siehe die Datei ***Installationsanleitung***).

Erstellen von Lizenzberichten

Der Lizenz-Server-Prozess fm_fls führt in der fm_fls.log-Datei ein Protokoll über den Gebrauch von Lizenzen (siehe „fm_fls.log-Datei“ auf Seite 52). Mit dem fmreport-Programm können Sie Informationen über die Lizenznutzung von jedem der Lizenz-Server-Hosts abrufen und zu einem Bericht zusammenstellen.

So erstellen Sie einen Lizenzbericht

Geben Sie **fmreport** ***Produkt-Protokolldatei*** ein.

Die Option ***Protokolldatei*** gibt den Pfadnamen der fm_fls.log-Datei an, aus der Sie den Bericht erstellen. Dieser Pfadname ist erforderlich.

Das fmreport-Programm liefert folgende Angaben:

- Die Anzahl der Starts des Lizenz-Servers sowie Datum und Uhrzeit jedes Starts.
- Die Anzahl der Fälle, in denen der Lizenz-Server unzulässigen Lizenzgebrauch festgestellt hat, den Namen des unrechtmäßigen Benutzers sowie Datum und Uhrzeit.
- Die Dauer und Uhrzeit der kürzesten und längsten Lizenzbenutzung.

Problembehebung bei Lizenzen

In diesem Abschnitt werden einige Lizenzprobleme beschrieben und Empfehlungen zur Fehlerbeseitigung gegeben.

Anzeigen von Lizenzmeldungen

Treten bei Benutzern Probleme mit Lizenzen auf, können Sie durch FrameMaker beim Startversuch zusätzliche Meldungen anzeigen lassen. Die Meldungen können Ihnen beim Finden der Problemursache helfen.

So zeigen Sie beim Start zusätzliche Meldungen an

Fügen Sie in den Befehl, mit dem das Produkt gestartet wird, die Befehlszeilenoption „-nlverbose“ ein. Beispiel:
maker –nlverbose

Eine Liste der Befehle zum Starten von FrameMaker finden Sie in , “Starten von FrameMaker.”.

Angeben persönlicher Lizenzen

Wenn auf Ihrem Netzwerk sowohl persönliche als auch gemeinsame Lizenzen installiert sind, können Benutzer die Lizenzart angeben, mit der Sie FrameMaker verwenden möchten. Wenn FrameMaker diese Lizenzart nicht erhalten kann, wird eine Demo-Version gestartet.

So geben Sie eine persönliche Lizenz an

Fügen Sie in den Befehl, mit dem das Produkt gestartet wird, die Befehlszeilenoption „-personalLicenseOnly“ ein. Beispiel: **maker -personalLicenseOnly**

So geben Sie eine gemeinsame Lizenz an

Fügen Sie in den Befehl, mit dem das Produkt gestartet wird, die Befehlszeilenoption „-sharedLicenseOnly“ ein. Beispiel: **maker -sharedLicenseOnly**

FrameMaker meldet, dass keine Lizenzen vorhanden sind

Dieses Problem tritt auf, wenn FrameMaker die Lizenzdatei nicht in „$HOME/fminit“ oder „$FMHOME/fminit“ findet. Sie werden gefragt, ob Sie eine Demo-Version starten möchten.

Möglicherweise haben Sie die Lizenzdatei nicht eingerichtet, oder sie wurde versehentlich entfernt. Stellen Sie die Lizenzdatei wieder her, oder verwenden Sie die Informationen auf Ihrer Registrierungskarte (oder einem anderen Lizenzformular) und das fmaddlicense-Programm, um die Datei neu zu erstellen.

FrameMaker meldet eine Störung des Lizenz-Servers

Wenn Sie den Inhabernamen in der Lizenzdatei geändert haben, wird vom Programm ein Serverfehler oder das Scheitern beim Öffnen der Datei gemeldet. Verändern Sie diesen Namen nicht, nachdem Sie ihn mit fmaddlicense eingegeben haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden des Programms fmaddlicense“ auf Seite 42.

FrameMaker kann keine Verbindung zum Lizenz-Server aufbauen

Wenn in einem UNIX-Fenster die Meldung „Es sind Probleme bei der Datenübermittlung zum Lizenz-Server aufgetreten“ angezeigt wird, wird der Lizenz-Server wahrscheinlich nicht auf dem von Ihnen angegebenen Host ausgeführt. Vergewissern Sie sich zunächst, dass Sie im Dialogfeld „Lizenz“ den richtigen Lizenz-Server-Host angegeben haben. Folgen Sie dann diesen Anweisungen.

So erhalten Sie eine Lizenz, wenn das Produkt keine Verbindung zum Lizenz-Server herstellen kann

1 Führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Wenn Ihre Workstation der Lizenz-Server-Host ist, ändern Sie den Namen des Lizenz-Server-Hosts im Dialogfeld „Lizenz“ zu „localhost“, und versuchen Sie erneut, eine Lizenz zu erhalten.
- Wenn der Lizenz-Server-Host ein externer Host-Rechner ist oder die vorherige Aktion das Problem nicht behoben hat, fahren Sie mit den folgenden Schritten fort:

2 Melden Sie sich beim Lizenz-Server-Host an (mit dem Befehl „rlogin“, „rsh“ oder „remsh“, wenn es sich um einen externen Host handelt).

3 Sorgen Sie dafür, dass der Port-Mapper ausgeführt wird, indem Sie den folgenden Befehl eingeben:

- **ps -e | grep rpcbind**

Wird der Port-Mapper ausgeführt, erscheint eine Meldung, die der folgenden ähnlich ist:

- **51 ? 3:39 rpcbind**

4 Wenn der Port-Mapper nicht ausgeführt wird, geben Sie den folgenden Befehl ein:

- **/etc/rc2.d/S71rpc rpcstart**

Sie müssen evtl. als Root angemeldet sein, um den Port-Mapper auszuführen.

5 Prüfen Sie, ob der Lizenz-Server-Prozess ausgeführt wird, indem Sie Folgendes eingeben:
fmflsadm -**flshost** ***host*** **ping**

wobei ***Host*** der Name des Lizenz-Server-Hosts ist. Sie können „-flshost ***Host*** “ weglassen, um den Host zu prüfen, der durch die Umgebungsvariable FM_FLS_HOST angegeben wird. Das fmflsadm-Programm meldet, ob der Lizenz-Server-Prozess ausgeführt wird.

6 Wird dieser Prozess nicht ausgeführt, starten Sie ihn durch folgende Eingabe:

$FMHOME/bin/fmsetupfls ***Arbeitsgruppenverz***

wobei ***Arbeitsgruppenverz*** das Lizenzverzeichnis für die Arbeitsgruppe ist. Wenn Sie Lizenzinformationen für einen ganzen Standort (nicht für eine Arbeitsgruppe) ändern, lassen Sie bei dem Befehl dieses Verzeichnis aus.

In einem UNIX-Fenster wird durch Meldungen angezeigt, dass der Lizenz-Server-Prozess initialisiert wird. Startet der Prozess auch jetzt nicht, schreiben Sie die angezeigten Fehlermeldungen auf, und wenden Sie sich an den Technischen Support.

7 Versuchen Sie erneut, eine Lizenz zu erhalten. Wenn Sie noch immer keine Lizenz erhalten, wenden Sie sich an den Technischen Support.

Der Lizenz-Server-Prozess wird ausgeführt, Sie erhalten jedoch keine Lizenz

Obwohl der Lizenz-Server-Prozess ausgeführt wird, erhalten Sie evtl. aus den folgenden Gründen keine Lizenz:

- Der Hostname des Lizenz-Servers, den Sie im Dialogfeld „Lizenz“ angegeben haben, war nicht richtig.
- Das Datum auf Ihrer Workstation stimmt nicht mit dem Datum auf dem Lizenz-Server-Host überein. (Beträgt der Unterschied 4 Stunden oder weniger, sollten Sie eine Lizenz erhalten können. Bei einem Unterschied zwischen 4 und 8 Stunden können Sie evtl. eine Lizenz erhalten. Ist der Unterschied größer als 8 Stunden, erhalten Sie keine Lizenz.)
- Die Lizenzdatei wurde nach dem Start des Lizenz-Server-Prozesses aktualisiert. Ist dies der Fall, können Sie den Prozess anweisen, die Datei neu zu lesen.

So weisen Sie den Lizenz-Server-Prozess an, die Lizenzdatei neu zu lesen

Geben Sie **fmflsadm** -**flshost** ***host*** **reinit** ein,

wobei ***Host*** der Name des Lizenz-Server-Hosts ist. Sie können „-flshost ***Host*** " weglassen, um den Host zu verwenden, der durch die Umgebungsvariable FM_FLS_HOST angegeben wird.

Manuelles Starten des Lizenz-Servers

Wenn der Lizenz-Server (fm_fls) nicht automatisch startet, können Sie ihn manuell starten und optional einen Speicherort für die Lizenz-Protokolldatei (fm_fls.log) angeben.

So starten Sie den Lizenz-Server manuell

Geben Sie einen der folgenden Befehle ein (wobei ***Lizenzdatei*** der vollständige Pfadname zu der Lizenzdatei ist, die Sie verwenden möchten):

- Um den Server zu starten und die Lizenz-Protokolldatei an dem Standardspeicherort zu speichern, geben Sie Folgendes ein:
  $FMHOME/bin/fm_fls ***Lizenzdatei***
- Um den Server zu starten und einen anderen als den Standardspeicherort für die Protokolldatei festzulegen, geben Sie Folgendes ein:
  $FMHOME/bin/fm_fls ***Lizenzdatei*** **-log** ***Protokolldateipfad***,

wobei ***Protokolldateipfad*** der vollständige Pfadname zu dem Verzeichnis ist, in dem Sie die Protokolldatei speichern möchten. Weitere Informationen zur Protokolldatei finden Sie unter „fm_fls.log-Datei“ auf Seite 52.

Verschieben eines Lizenz-Servers

Führen Sie diese Schritte aus, um den Lizenz-Server-Prozess zu einem anderen System zu verschieben.

1 Fordern Sie alle Benutzer auf, FrameMaker zu beenden.

2 Suchen Sie auf dem aktuellen Lizenz-Server nach dem Lizenz-Server-Prozess fm_fls, indem Sie den folgenden Befehl eingeben:
ps -ea | grep fm_fls

Wird der Prozess ausgeführt, wird in einer Meldung die Prozessnummer angezeigt. Beispiel:

7217 ? :00 fm_fls

3 Brechen Sie den Lizenz-Server-Prozess ab, indem Sie **kill -15** ***Prozessnummer*** eingeben.

Beispiel: **kill -15 7217**

4 Brechen Sie den fm_flb-Prozess auf allen Systemen ab, auf denen noch FrameMaker ausgeführt wird. Bestimmen Sie für jede Workstation mit dem in Schritt 3 gezeigten Befehl die Prozessnummer, und brechen Sie den Prozess mit dem Befehl „kill“ ab. Wenn Sie diesen Schritt auslassen, wird Benutzern evtl. eine Fehlermeldung angezeigt, und Sie müssen den Namen des neuen Lizenz-Servers angeben, um fortfahren zu können.

5 Richten Sie den neuen Lizenz-Server mit dem fmsetupfls-Programm ein. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Einrichten von Lizenz-Servern“ auf Seite 37.

Kapitel 5: Starten von FrameMaker

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie lizenzierte Versionen und Demo-Versionen von Adobe® FrameMaker® starten und das Produkt auf externen Workstations oder Servern ausführen können. Wenn Sie eine Demo-Version ausführen, können Sie alle Funktionen mit Ausnahme des Befehls „Sichern“ verwenden.

Starten von FrameMaker

Um FrameMaker zu starten, geben Sie in einem UNIX-Fenster einen der Befehle aus der folgenden Tabelle ein, wobei ***Sprache*** für eine Benutzeroberflächensprache steht (z. B. „ukenglish“, „deutsch“, „francais“ oder „japanese“).

Zum Starten von	Eingabe für lizenzierte Version	Eingabe für Demo-Version
FrameMaker (Standardsprache)	maker	demomaker

Zum Starten von	Eingabe für lizenzierte Version	Eingabe für Demo-Version
FrameMaker Internationale Ausgabe	maker -l (kleines L) *Sprache*	demomaker -l (kleines L) *Sprache*

Hinweis: *Diese Befehle funktionieren nur, wenn Sie das Verzeichnis für FrameMaker wie in „Einrichten von Benutzereinstellungen“ beschrieben in Ihren Pfad integriert haben. Haben Sie dies nicht getan, müssen Sie den vollständigen Pfadnamen angeben (z. B. „/usr/frame/bin/maker“).*

Darüber hinaus gibt es viele Befehlszeilenoptionen, mit denen Sie FrameMaker anpassen können. Sie können z. B. eine Datei angeben, die beim Start des Produkts geöffnet werden soll, oder eine Ressource nur für diese Sitzung ändern. Weitere Informationen finden Sie im online verfügbaren Handbuch *Anpassen von FrameMaker-Produkten* auf der folgenden Adobe-Website:
www.adobe.com/devnet/framemaker/pdfs/Customizing_Frame_Products.pdf.

Wenn Sie eine lizenzierte Version von FrameMaker starten, wird nach Lizenzinformationen gesucht. Sind keine Lizenzen eingerichtet, werden Sie gefragt, ob Sie die Demo-Version starten möchten. Weitere Informationen finden Sie unter „Ablauf beim Start von FrameMaker“ auf Seite 52. Informationen über das Einrichten von Lizenzen finden Sie in „Einrichten von Lizenzen“

Hinweis: *Weisen Sie Benutzer darauf hin, dass sie keine Demo-Version starten sollten, wenn sie eine Lizenz verwenden möchten. In der Demo-Version können sie ihre Arbeit nicht speichern und auch keine Lizenz erhalten.*

Ausführen von FrameMaker auf einem externen System

FrameMaker kann lokal oder extern ausgeführt werden. Beim lokalen Ausführen läuft FrameMaker als Client-Anwendung auf der Workstation des Benutzers. Beim externen Ausführen wird FrameMaker als Client-Anwendung auf einem externen System ausgeführt; die Workstation des Benutzers dient nur als Bildschirmserver, wodurch die Workstation-Ressourcen weniger belastet werden. Bei der Entscheidung für das lokale oder externe Ausführen von FrameMaker sollten Sie folgende Punkte beachten:

- Führen Benutzer FrameMaker extern aus, entfällt auf ihren Workstations der Rechenaufwand für das Ausführen des Produkts. Dadurch wird die Leistung des lokalen Systems erhöht.
- Läuft das Netzwerk an der Grenze der maximalen Auslastung, kann die zusätzliche Belastung durch die Übertragung der Anzeigeinformationen vom externen System die Netzwerk- und Workstation-Leistung herabsetzen.

So führen Sie FrameMaker extern aus

1 Durch eine der folgenden Aktionen können Sie dem externen Host die Verwendung einer Workstation als Bildschirmserver ermöglichen (wobei ***Client-Host*** der Name des Hosts ist, auf dem FrameMaker ausgeführt wird):

- Um einen externen Host festzulegen, geben Sie **xhost *Client-Host*** ein.
- Um die Verwendung der Workstation als Bildschirmserver zu ermöglichen, geben Sie **xhost +** ein.

2 Melden Sie sich bei dem Host an, auf dem Sie das Produkt ausführen möchten, indem Sie **rlogin *Client-Host*** eingeben.

3 Legen Sie eine Workstation durch eine der folgenden Aktionen als Bildschirmserver fest (wobei ***Mein Host*** der Hostname der Workstation ist):

- Wenn Sie die C-Shell verwenden, geben Sie **setenv DISPLAY *Mein Host*:0.0** ein.
- Verwenden Sie die Bourne-Shell oder Korn-Shell, geben Sie Folgendes ein:
  DISPLAY=*myhost*:0;export DISPLAY
- Wenn Sie die Variable DISPLAY nicht ändern möchten, weisen Sie die Benutzer an, die Option „–display hostname:0“ in den Befehl zum Starten von FrameMaker aufzunehmen. Diese Option muss bei jedem Start des Produkts verwendet werden.

4 Starten Sie FrameMaker (siehe „Starten von FrameMaker“ auf Seite 65).

Anhang A: Upgrade einer früheren Version

Wenn Sie eine ältere Version von Adobe® FrameMaker® installiert haben, möchten Sie vielleicht die zugehörigen Setup-Dateien und Schriftinformationen behalten. Befolgen Sie nach der Installation der neuen FrameMaker-Dateien die Anweisungen in diesem Anhang zum Kopieren von Dateien aus dem Installationsverzeichnis der früheren Version.

Informationen über neue Funktionen in Version 8 von FrameMaker finden Sie im ***FrameMaker Handbuch***.

Verwenden vorhandener Lizenzdateien

Wenn Sie FrameMaker 8 installieren, müssen Sie neue Lizenzen einrichten. Wenn Lizenzdateien für Version 7.2 (oder früher) von FrameMaker vorhanden sind, können Sie die neuen Lizenzen diesen Dateien hinzufügen. Kopieren Sie die Lizenzdatei der Version 8 in das Verzeichnis „$FMHOME/fminit“ von Version 8 und führen Sie anschließend fmsetupfls aus dem Installationsverzeichnis von Version 8 aus. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Einrichten von Lizenz-Servern“ auf Seite 38 und „Gleichzeitiges Verwenden von zwei Versionen“ auf Seite 72.

Verwenden vorhandener Setup-Dateien

Mit den Ressourcendateien und anderen Setup-Dateien in den Verzeichnissen „$FMHOME/fminit“ und „$FMHOME/fminit/***OberflSprache***“ können Sie FrameMaker für Ihre Installation anpassen. (***OberflSprache*** ist ein Sprachverzeichnis für die Benutzeroberfläche (z. B. „usenglish“ oder „francais“). Informationen zu diesen Setup-Dateien und der Struktur des fminit-Verzeichnisses finden Sie im Online-Handbuch *Anpassen von FrameMaker-Produkten* auf der Adobe-Website:
www.adobe.com/devnet/framemaker/pdfs/Customizing_Frame_Products.pdf.

Benutzer können eigene Einstellungen für FrameMaker in Setup-Dateien in persönlichen fminit-Verzeichnissen in ihren Home-Verzeichnissen und anderen Ordnern speichern. Beim Start von FrameMaker wird im persönlichen fminit-Verzeichnis des Benutzers nach Setup-Dateien gesucht, bevor „$FMHOME/fminit“ herangezogen wird. Benutzer, die zu FrameMaker 8 wechseln, sollten neue persönliche fminit-Verzeichnisse erstellen und die Anweisungen zur Aktualisierung von Setup-Dateien in diesem Abschnitt befolgen.

Verwenden vorhandener Ressourcendateien von X Window System

Bei UNIX-Versionen von FrameMaker befinden sich die meisten Setup-Informationen in X Window System-Ressourcen. Vorhandene Ressourcendateien können mit FrameMaker 8 verwendet werden, weil veraltete Ressourcen von den Produkten ignoriert werden.

Um neue Funktionen von FrameMaker anzupassen, vergleichen Sie Ihre vorhandenen Ressourcendateien mit den Standarddateien, die mit dieser Version installiert wurden. (Wenn Sie die Dateien in FrameMaker öffnen, können Sie hierfür die Funktion zum Dokumentvergleich verwenden.) Fügen Sie Ihren vorhandenen Ressourcendateien die neuen Ressourcen hinzu. Weitere Informationen zu Ressourcen finden Sie im online verfügbaren Handbuch *Anpassen von FrameMaker-Produkten* auf der folgenden Adobe-Website:
www.adobe.com/devnet/framemaker/pdfs/Customizing_Frame_Products.pdf.

Gleichzeitiges Verwenden von zwei Versionen

Sie können zwei Versionen von FrameMaker gleichzeitig ausführen (z. B. FrameMaker 8 und FrameMaker 7.2), auf einem Lizenz-Server kann jedoch immer nur ein Lizenz-Server-Prozess ausgeführt werden. Zum gleichzeitigen Verwenden von zwei Versionen müssen Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Verwenden Sie unterschiedliche Systeme als Lizenz-Server für die beiden Versionen.
- Fügen Sie Ihre Lizenzen für Version 7.2 in die Lizenzdatei von Version 8 ein, wie unter „Verwenden vorhandener Lizenzdateien“ auf Seite 70 beschrieben. Kopieren Sie anschließend die folgenden Dateien aus dem Verzeichnis „$FMHOME/fminit“ von Version 7.2 (oder aus Ihrem Lizenzverzeichnis von Version 7.2, falls Sie einen anderen Speicherort angegeben haben) in das Verzeichnis „$FMHOME/fminit“ (oder Lizenzverzeichnis) von Version 8: „licenses“, „env.csh“, „env.sh“ und „fm_fls_auto“. (Wenn die Umgebungsvariable FM_FLS_AUTO gesetzt ist, muss sie Version 8 der Datei „fm_fls_auto“ angeben.)

Hinweis: *Dokumente, die in früheren Versionen von FrameMaker erstellt wurden, können in Version 8 geöffnet werden. FrameMaker 8-Dokumente können jedoch in früheren FrameMaker-Versionen nur indirekt geöffnet werden. Sie müssen das Dokument zuerst in Version 8 öffnen und es dann als FrameMaker 7.0- oder Maker Interchange Format (MIF) 7.0-Dokument speichern. Anschließend können Sie die FM- oder MIF-Datei in der früheren Version öffnen. Neue Funktionen von Version 8 werden ignoriert, und durch Meldungen in einem UNIX-Fenster wird angezeigt, dass MIF-Anweisungen für diese Funktionen übergangen werden.*

Verwenden von Schablonen

In FrameMaker 8 befinden sich Schablonen im folgenden Verzeichnis: $FMHOME/fminit/***OberflSprache***/Schablonen. Sie können Schablonen aus Version 7.2 oder früher verwenden, indem Sie sie aus dem alten Schablonenverzeichnis in das aktuelle Verzeichnis kopieren. Um die Schablonen in das aktuelle Format zu konvertieren, öffnen Sie sie mit FrameMaker 8.

Verwenden von Schriften

FrameMaker enthält Schriftdateien für mehrere Type 1-Schriften. Weitere Informationen zum Hinzufügen von Schriften finden Sie unter ***Working with Fonts in FrameMaker for UNIX***, unter folgendem Pfad: $FMHOME/fminit/<UILanguage>/Documents/Unix_Fonts.pdf.

Wenn Sie Version 7.2 oder einer früheren Version andere Adobe Type 1-Schriften hinzugefügt haben, führen Sie folgenden Schritte aus, um jede Schrift in die aktuelle Version aufzunehmen.

So fügen Sie der aktuellen Version Schriften aus Version 7.2 oder früher hinzu:

Kopieren Sie alle betreffenden Schriftdateien in das aktuelle Schriftverzeichnis („$FMHOME/fminit/fontdir“).

Eine vollständige Beschreibung des fontlist-Formats finden Sie unter ***Working with Fonts in FrameMaker for UNIX***, unter folgendem Pfad: $FMHOME/fminit/<UILanguage>/Documents/Unix_Fonts.pdf.

Stichwortverzeichnis

A

add command 27

Adobe Acrobat 7.0, installing 5

Adobe Acrobat Reader, installing 5

aliases for starting FrameMaker products 18

C

CD-ROM drive

- checking directory for 9
- mounting 9–12

configuration files, using from an older release 41

copying FrameMaker product files 14

D

delete command 28

desktop environments, integrating with 15

directory, FrameMaker product 5

done command 28

E

env.csh script 30

env.sh script 30

environment variables

- FM_FLS_AUTO 30
- FM_FLS_HOST 30
- FMHOME 15
- LANG 6
- XKEYSYMDB 19

F

files, setup, using from an older release 41

fm_flb program 30

fm_fls program 30

fm_fls.log file 31, 32

FM_FLS_AUTO environment variable 30

FM_FLS_HOST environment variable 30

fmaddlicense program 26–28

- add command 27
- delete command 28
- done command 28
- exiting 28
- help command 26
- list command 27

fmcopy script 14
fmflsadm program 29–??
  ping command 29
  reinit command 29
FMHOME environment variable 15
fmreport program 32
fmsetupfls script 23
fmusersetup script 15
fonts
  installing 7
  using, added in an older version 43
FrameMaker product directory, creating 5
FrameMaker product files, copying 14
FrameMaker product setup files, using from an older release 41
FrameMaker products
  running, on remote system 40
  starting 39–40

H

help command 26

I

installing 5–14
  additional platforms later 13
  basic or custom 6
  creating a FrameMaker product directory 5
  fonts 7
  fonts added in an earlier release 43
  over an older release 41–??
  running the installation script 12
  sample documents and online manuals 7
  selecting files 6
  setting users' environments 15–20
  templates from an earlier release 42
  using setup files from an older release 41

J

Japanese functionality
  system requirements for 1
  user interface installation 6

L

LANG environment variable 6
language of user interface, specifying 6, 39
license reports 32
license server host 23
licenses
  adding to the licenses file 27
  checking for license server process 29
  communicating with license server, problems in 34
  displaying messages 33

finding, problems in 34
listing 27
network requirements 22
obtaining, problems in 35
personal 21
process for getting 31
reassigning 27
registration numbers for 22
removing 27
reporting usage 32
rereading the licenses file 29
setting up 21–??
starting the license server 36
troubleshooting 33–??
licenses file 22–31, 34, 41
licensing components 30–31
list command 27

M

multiple-platform networks 1

P

personal licenses 21
setting up 25
ping command 29

R

registration numbers 22
reinit command 29
requirements, system 1

S

scripts
env.csh 30
env.sh 30
fmcopy 14
fmsetupfls 23
fmusersetup 15
for starting FrameMaker products 18
installation 12
startup for FrameMaker products 31
setup files, using from an older release 41
shared licenses
network requirements 22
setting up 23
starting FrameMaker products 39–40
licensing processes 31
Sun systems, system requirements 1
system requirements 1

T

templates, using from an earlier release 42

U

upgrading from earlier releases
41–??

V

variables, environment
FM_FLS_AUTO 30
FM_FLS_HOST 30
FMHOME 15
LANG 6
XKEYSYMDB 19

X

XKEYSYMDB environment variable 19
XkeysymDB file, using updated 19